

Vil det lykkes for skibsdrengene at snige skatten fra den grimme sørøver uden at blive taget til fange af ham ?

Alder : Fra 5 år
 Antal spillere : 2 til 4
 Varighed : 15 min.



Indhold:

1 sørøverfigur, 3 skibsdrengefigurer, 3 skattekister, 1 spilleplade, 7 kokospalmer/gemmesteder, 1 stor sørøverterning, 1 lille skibsdrengeterning, 9 kort med kokospalmer, 4 kort med papegøjer.

Spillets formål:

For skibsdrengene: At hente en skattekiste, som ligger gemt i sørøvergrotten, og tage den med tilbage til jollen uden at blive fanget af sørøveren.
 For sørøveren: At tage alle skibsdrengene til fange, inden én af dem når deres mål.

Spillets forløb:

Udpeg en spiller, der skal være sørøver: Hvis flere spillere ønsker at være sørøver, skal man tage sørøverterningen til hjælp: Den, der slår det højeste antal, bliver sørøver. De andre spillere vælger nu hver deres skibsdreng.

Anbring de 7 kokospalmer/gemmesteder på de steder, der er beregnet til det, dvs. tæt ved de mørke felter på spillepladen.

Anbring skibsdrengene på feltet jolle på spillepladen.

Anbring sørøveren og skattekisterne på feltet grotte.

Følgende kort skal deles ud til skibsdrengene:

- til 3 skibsdreng: hver skibsdreng får 3 kort med kokospalmer og 1 kort med papegøjer,
- til 2 skibsdreng: hver skibsdreng får 4 kort med kokospalmer og 2 kort med papegøjer,
- 1 enkel skibsdreng: får 5 kort med kokospalmer og 3 kort med papegøjer.



Sådan spilles en omgang:

Den skibsdreng, der sidder til venstre for sørøveren, starter spillet: Han/hun kaster terningen og flytter sin brik det tilsvarende antal felter, som terningen viser.

Hvis der deltager mere end én skibsdreng i spillet, skal de spille på samme måde efter tur med uret.

Derefter er det sørøverens tur til at spille: Han/hun kaster den sorte terning og rykker det antal felter frem, som terningen viser.

Efter denne første omgang, fortsætter spillet på samme måde.

Sådan rykkes brikkerne:

- **skibsdrengene** kan rykke frem eller tilbage, men kun i én retning for hver gang terningen kastes.

En skibsdreng kan tage en skattekiste med sig ved blot at gå igennem feltet grotte (kun én skattekiste ad gangen pr. skibsdreng).

- **Sørøveren** må kun rykke fremad og under ingen omstændigheder bagud.
 (Vigtigt: Sørøverhatten skal altid vise sørøverens bevægelsesretning).

Når **sørøveren** fanger en matros (dvs. når terningkastet giver sørøveren mulighed for at indhente eller komme forbi feltet, hvor matrosen befinder sig), tager sørøveren matrosen, og den pågældende matros er ikke længere med i spillet.

For at slippe ud af sørøverens klo kan skibsdreng:

- **Brug et kort med papegøjer:**

Dette kort fordobler terningens antal. **Inden spilleren kaster terningen**, giver denne et papegøjekort til sørøveren. Hvis spilleren slår en 3'er, må han/hun rykke sin brik frem 2 x 3 felter = 6 felter.

- **Gemme sig bag en kokospalme:**

- Når en skibsdreng kommer foran eller standser på et felt med en kokospalme (de mørke felter), kan han/hun sige "gemme" og derved gemme sin brik bagved kokospalmen.

- Hvis skibsdreng allerede befinder sig på et felt med en kokospalme, inden han/hun kaster terningen (uden at gemme sig), kan denne vælge at sige "gemme", gemme sin brik bag ved kokospalmen og ikke kaste terningen.

- Når en skibsdreng gemmer sig, og det igen er dennes tur til at spille, kan han/hun:

- **Blive stående på gemmestedet** : For at blive stående skal spilleren give et af sine kort med **kokospalmer** til sørøveren. I så tilfælde kaster spilleren ikke terningen.

- **Gå ud af gemmestedet** ved at kaste terningen. I så tilfælde rykker skibsdreng frem ved at tælle feltet kokospalme med (dvs. hvis spilleren slår en 1'er, forbliver brikken på kokospalmefeltet.

Hvis skibsdreng ikke har noget kort med kokospalmer, bliver han/hun nødt til at gå ud af gemmestedet. Vigtigt: Hvis sørøveren befinder sig på gemmefeltet, tager han/hun spilleren til fange, lige så snart denne dukker op fra gemmestedet, og tages derved ud af spillet.

- **Efterlade sin skattekiste:** Spilleren kan, når det er dennes tur til at spille, rykke sin brik frem men skal efterlade sin skattekiste på det felt, hvor han/hun standsede i sidste omgang. Han/hun tvinger derved sørøveren til at standse på dette felt og tage skattekisten med tilbage til grotten.

Hvem vinder?

- **Så snart en matros** er vendt tilbage på båden med en kiste, udkåres han som vinder af partiet.

Men husk: For at kunne vende tilbage til feltet jolle, skal skibsdrengene kaste det nøjagtige antal med terningen.

- **Når det er lykkes sørøveren** at fange alle matroserne, udkåres han som vinder af partiet.